

Utilitários

A MÚSICA E OS MICROS

A utilização dos computadores na síntese da música está a tornar-se uma das mais importantes. Curiosamente, entre nós os profissionais parecem mais interessados nisso do que os entusiastas dos micros. Não é segredo para ninguém que os Atari 1040ST estão a ser usados por computadores e editoras, e que os Philips MSX2 estão a atrair as atenções dos professores de música e bailado. No entanto convém desde já tornar clara uma situação: há computadores que podem «comandar» sintetizadores (e são naturalmente os procurados pelos profissionais), e há computadores que, tendo ou não essa capacidade, são usados simplesmente para gerar sons. A começar pelos primeiros Spectrum — que maravilhas se fizeram com o seu «beep»!

Os micros modernos dispõem quase todos de geradores de som que podem produzir música e (ou) ruídos. A Atari foi a pioneira dessa prática, seguida pela Texas Instruments e pela Commodore. Actualmente, a escolha, no nosso mercado, entre as máquinas mais acessíveis, inclui o TC2068, o Atari 800XL e 130XE, os Spectrum 128K e Plus 2, o Commodore 64, os MSX e MSX2, os Amstrad CPC 464 e 6128, o Atari 1040ST e o Commodore Amiga.

terior, como tem uma porta MIDI (*Musical Instrument Digital Interface*), que permite comandar um instrumento electrónico, desde que este esteja equipado com uma interface semelhante. Um problema é exactamente o de a respectiva ficha ter uma configuração não normal, mas como é idêntica à da impressora série, não é insolúvel.

«Spectrum», «Music Maker» e «samplers»

Nos últimos tempos têm sido comercializados «cartuchos» que facilitam a utilização dos geradores ou a expandem. Um deles é o «Spectrum» que, como o nome indica, simula instrumentos de percussão e se destina princi-



Os micros modernos possuem todos geradores de som que podem chegar a produzir música

palmente ao Spectrum. Outro é o «Music Maker», utilizável quer com os Amstrad CPC quer com os Spectrum 128K e Plus 2. Que saibamos, ainda não estão à venda em Portugal, ao contrário do que acontece com o equipamento similar para os Atari 800X1 e 130XE e para os Philips MSX2.

Outro tipo de equipamento que ainda não vimos entre nós são os «samplers» — ou sejam os dispositivos que «traduzem» em bits um trecho musical ou mesmo vozes ou canções, permitindo inserir esses bits nos programas. Os efeitos assim conseguidos são espantosos — uma boa parte dos que se encontram nos

programas de jogos para os micros de 128 Kb ou mais é obtida desse modo, e as possibilidades aumentam à medida que a capacidade da memória aumenta. Foi assim que na banda sonora do «Star Glider», no Atari ST, se pôde incluir uma canção tão audível como numa reprodução de alta fidelidade.

GUIA TV / «A CAPITAL» — XVII

Como funcionam os geradores de som

De uma maneira geral, os geradores de som permitem usar vários canais (ou «vozes») isoladamente ou em conjunto. A norma é de três canais de música e três de ruídos. As notas musicais podem ser especificadas num número maior ou menor de oitavas. A programação permite também especificar valores para graves e agudos — os Atari 520 e 1040ST, para apenas citar um exemplo, podem gerar sons tão graves que se tornam inaudíveis, e com os agudos acontece o mesmo. A intensidade de cada som e a sua duração também podem ser variadas. Por fim, há a «envolvente»: uma espécie de contorno dos sons, que permite que eles «subam» ou «desçam», ou se repitam, ou se alternem, durante um determinado período.

Até aí, tudo bem. A atribuição de valores a todas essas variáveis pode ser feita a partir do Basic, e portanto é muito mais acessível ao utilizador vulgar do que a programação em código de máquina, usada pelos profissionais. Os resultados podem ser espectaculares. Um micro excelente, que entre nós não teve muita sorte por causa do seu elevado preço, mas que lá fora foi muito considerado (e continua a sê-lo, na sua versão de 256 Kb) é o Tatung Einstein. Tinha um amplificador próprio, de excelente qualidade, e era relativamente fácil de programar em som, com resultados espectaculares: a disquete de demonstração incluía uma cantata de Bach! Mas nem todos os micros são tão fáceis de programar. De um modo geral exigem cadeias alfanuméricas, mas alguns exigem código hexadecimal. E os manuais nem sempre são claros.

Noutros casos — como o dos Amstrad CPC — o manual é bom, mas a programação é complexa. Com o TC2068 acontece que as instruções embora simples são adequadas, e a programação é igualmente simples, desde que se sigam as instruções e que se saiba um mínimo de música, mas surpreendentemente não foi prevista qualquer amplificação exterior do som, o que reduz a intensidade deste à dos «beep» do TC 2048 e dos antigos Spectrum.

Uma solução prática: o Spectrum Plus 2

Uma excepção é exactamente o Spectrum+2, que não só dispõe (como os Amstrad CPC) de possibilidade de amplificação ex-

SOFT CLUB

commodore

(DISTRIBUIDORES AUTORIZADOS)
A MAIS VASTA GAMA DE SOFTWARE
EM CASSETE E DISCO

AGORA
TAMBÉM

**MSX - ATARI 800 XL/ST
AMSTRAD**

SEMPRE AS ÚLTIMAS NOVIDADES
(Continuamos com a gama Spectrum)

◆◆◆ ◆◆◆ ◆◆◆

SOFT CLUB
CENTRO COMERCIAL I. M. — Loja 00
RUA LATINO COELHO, 12-A-B — 1000 LISBOA
(Perto do Hotel Sheraton)

ASSISTÊNCIA TÉCNICA 24 HORAS.



JOYSTICKS
AMSTRAD
ATARI
O. L.
INTERFACES
COMMODORE
TIMEX 2048
IMPRESSORAS
GRAVADORES
TIMEX 2068
SPECTRUM
MONITORES

M MELO
INFORMATICA

Rua Gonçalves Crespo, 18 - 1100 - Lisboa - Telef.: 52 56 69

COMPRAM-SE

Discos de 45 rotações dos anos 60-70, de S. Vartan, F. Hardy, J. Halliday, Dalida, M. Laforet, Brigitte Bardot

Resposta: Telefone 251 80 88, das 9 às 18 horas de dias úteis

BARCO VENDO

Cabina, 7,30 m.; mot. Diesel 20 Hp.; wc, coz. Telefone 247 52 73 (Lisboa), noite

RECEPÇÃO DE ANÚNCIOS PARA «A CAPITAL»

Avenida da Liberdade, n.º 266 Tels. 57 21 79/56 11 51 — LISBOA

reparamos o seu

SPECTRUM em

48 HORAS

uni-Micro
Rua da Misericórdia, 67. 1.º-Dt.º
Telef. 36 24 31 — LISBOA

AMSTRAD sinclair +2

Para além
de tudo o mais
a diferença está na QUALIDADE



EXIGA A GARANTIA
AMSÓNICA / TRIUDUS

Distribuidor oficial e exclusivo

TRIUDUS

R. António Pedro, 76-2.º Tel. 563745/523178

CENTRO COMERCIAL OLAIAS LOJA 103-LISBOA
CENTRO COMERCIAL OCEANO LOJA 53-ODIVELAS

MICRO MASTER --- INFORMATICA

AMSTRAD PC 1512

PEÇA UMA DEMONSTRAÇÃO EM QUALQUER DAS LOJAS

SPECTRUM PLUS+MONITOR+INT.SOUND=31.400\$00

VIDEOJOGOS

Por DANIEL LIMA

AS DELÍCIAS DA ACROBACIA AÉREA

TÍTULO: Acrojet
MÁQUINA: Spectrum

Quem gosta de simuladores de voo não deve perder **Acrojet** de forma alguma e, mesmo que lhe pareça um pouco difícil a princípio, é de insistir, porque se trata, na verdade, de um excelente jogo, que tem por tema a acrobacia aérea. Aqui não há tiros contra ninguém, nenhuns inimigos a abater, o problema é executar diversas séries de manobras e sair delas com o avião inteiro.

As instruções, sublinhe-se, são indispensáveis, até para começar, já que é necessário introduzir um código. A versão que temos estava, aparentemente, «aberta», porque aparecia um número na parte superior do «écran» de título, e à primeira vez, por coincidência, foi mesmo esse que tivemos que teclear. No segundo carregamento, todavia, já o código era outro e, se não o tivéssemos, nada feito. Portanto, e à falta de melhor, daremos os códigos todos no fim deste texto, bem como os comandos a utilizar.

Acrojet consiste em dez provas e podemos escolher as modalidades que desejarmos, sendo aconselhável começar pelas mais fáceis — ou que nos parecem mais fáceis —, depois de dominarmos bem os controles do aparelho e termos a noção da forma como voa e reage às diversas condições, além de nos habituarmos a identificar o que se vê no «exterior». É importante, também, seleccionar condições menos difíceis no princípio, designadamente o vento e a performance do avião. Pode também começar-se do ar ou da pista, sendo necessário, neste caso, descolar, como é óbvio. Também neste caso se pode treinar com o avião já no ar, dado que todas as provas, excepto as que incluem aterragem de precisão, podem ser iniciadas e completadas nesse modo (embora com menos pontuação).

Comecemos pelo painel de instrumentos. Logo à esquerda, um **display** dá informações sobre o funcionamento do motor e/ou das condições atmosféricas, mudando-se com «Caps Shift» e «1». No caso do motor, EGT significa «temperatura dos gases de saída», PWR é a potência do motor, S. BRAKES, se aparecer, indica que os travões aerodinâmicos estão abertos e afectando a velocidade, e FUEL não necessita de explicações. Mudando para tempo, surgem indicações sobre a direcção de que sopra o vento, sobre o tecto de nuvens (CELL), sobre a visibilidade máxima horizontal (VIS) e o relógio, que também aparecia no outro **display**.

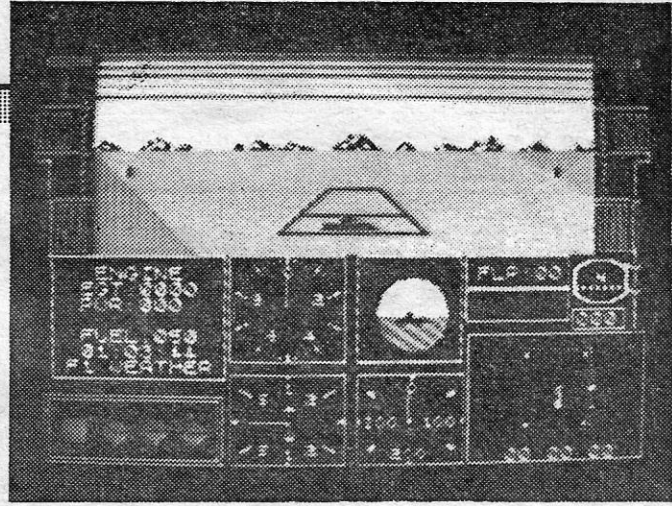
Por baixo deste **display**, estão as luzes indicadoras da situação do trem de aterragem e dos seus travões (neste último caso, vermelho indica travagem), e a seguir, no painel central, há quatro mostradores: em cima, à esquerda, o altímetro, em que o ponteiro pequeno mostra a altitude em milhares de pés e o grande, em centenas de pés; por baixo deste, o indicador de velocidade vertical, negativa e positiva, em milhares de pés por minuto; em cima,

à direita, o horizonte artificial, e em baixo, a velocidade do ar, ou seja, a velocidade do avião (não ultrapassar as 346 mph).

E vamos agora às provas. A primeira, **pylon race**, é uma corrida de velocidade à volta de quatro pilares, a baixa altitude (cuidado com a temperatura do motor, não deixem passar dos 700 graus!). A segunda, **slalom race**, consiste em voar à volta dos quatro pilares numa determinada ordem (NW, NE, SW, SE e NW de novo). A terceira, **ribbon cut**, exige que o avião corte duas fitas, entre pilares, voando a baixa altitude. A quarta, **Inverted ribbon cut**, é semelhante, mas deve ser feita com o avião em voo invertido. A quinta, **ribbon roll**, é mais complicada, e nela o avião tem que passar por debaixo de uma fita, executar a seguir um parafuso de 360 graus e voar sob a outra fita, mais adiante. A sexta, **under ribbon race**, consiste em passar três «portas», por debaixo das fitas, mas na ordem correcta: porta NE, voando de este para oeste, porta W, voando de oeste para este, e porta SE, voando de este para oeste. A sétima, **loop**, significa que o avião tem que passar sob a fita, subir executando um **looping** na vertical dos pilares, e tornar a passar sob a fita. A oitava, **spot landing**, é uma aterragem de precisão, em que se faz subir o avião a, pelo menos, 2000 pés e se deve aterrar, de sul para norte, tocando na pista o mais perto possível da **spot line**. A nona prova, **cuban eight**, é a mais difícil: depois de largar da pista, voar para oeste e passar, pela porta, sob a fita, fazer um meio-**looping** sobre a porta, seguido de meio-parafuso na descida, passar a porta este, repetir o meio-**looping** e o meio-parafuso, para voar para a porta oeste e voltar depois à pista. Finalmente, a décima, também difícil, **flameout landing**, é uma aterragem a planar: subir a 2000 pés, cortar o motor, quando voa para norte, sobre a pista, dar a volta a planar e ir direito à pista como para um **spot landing**.

Na parte direita, em cima, o indicador do ângulo dos **flaps** (para comodidade, só há três posições, a 0 graus; meio descidos, a 20 graus; e completamente em baixo, 40 graus) e ao lado a bússola e a leitura de azimute. Finalmente, à direita e em baixo, uma espécie de computador de bordo, que mostra um esquema da prova que estamos a tentar, com os pilares, as fitas e a pista. A linha pontuada é o rumo que deveríamos seguir, o ponto brilhante indica a nossa posição, e o relógio dá o tempo que passou.

Convém, claro, saber descolar e aterrar. Para descolar, aquecer o motor, mas com pouca potência, verificar se tem pista suficiente (se não tiver, rolar até ao fim e dar a volta), baixar os **flaps** a metade, dar potência máxima, destravar os travões do trem e, quando a velocidade for de 65, levantar um pouco o nariz, descolando a 75 mph; levantar o trem a algumas centenas de pés de altitude e nivelar os **flaps**. Para aterrar, preparem a aproximação a cerca de 750 pés, voando a 100 mph, com **flaps** a meio e o trem descido; a razão de descida deve ser um ângulo de 3 a 5 graus, a 85 mph, reduzindo-se um pouco a potência do motor e empurrando um pouco o **joystick**. Controlar a descida ajustando



a potência (os travões aerodinâmicos são também úteis), de modo a que as rodas traseiras toquem na pista com o avião a 75 mph e com velocidade de descida (observem o indicador de velocidade vertical) o mais próximo possível do zero. Assim que tocarem a pista, cortem a potência e travem.

Quanto aos controles, são os seguintes: «Q», diminuir a potência do motor e «E» para aumentar; «F», **flaps**; «L», trem de aterragem; «B», travões do trem; «Space», travões aerodinâmicos; «Caps Shift + 1», mudar **display**; «Caps Shift + 3», ver resultados; «Caps Shift + 5», ver **hall of fame**; «Shift + R», recomeçar. Além disso, as teclas «W», «A», «S» e «Z» mudam o ponto de vista do piloto, por esta ordem: para a frente, para a esquerda, para a direita e para trás.

Finalmente, os códigos de cores e números:

Azure	459	Olive	428
Beige	741	Ocher	847
Burgundy	025	Peach	384
Crimson	817	Rose	162
Emerald	356	Scarlet	630
Flame	283	Sienna	974
Gold	992	Tangerine	913
Indigo	538	Turquoise	290
Jade	464	Umber	578
Lavender	170	Violet	024
Lemon	076	Viridian	757
Magenta	205	White	681
Maroon	751		

Posto isto, resta sentarem-se aos comandos e experimentar a habilidade na acrobacia aérea. Notem que os gráficos são bastante nítidos e procuram ser tão realistas quanto possível, mostrando-se, inclusive, a sombra do avião no solo, a qual, incidentalmente, deve observar-se com atenção, porque dá boas indicações quanto à nossa posição real.

GÉNERO: Simulador
GRÁFICOS (1-10): 8
DIFICULDADE (1-10): Variável
CONSELHO: A comprar

«DREDD» É JUIZ E EXECUTOR

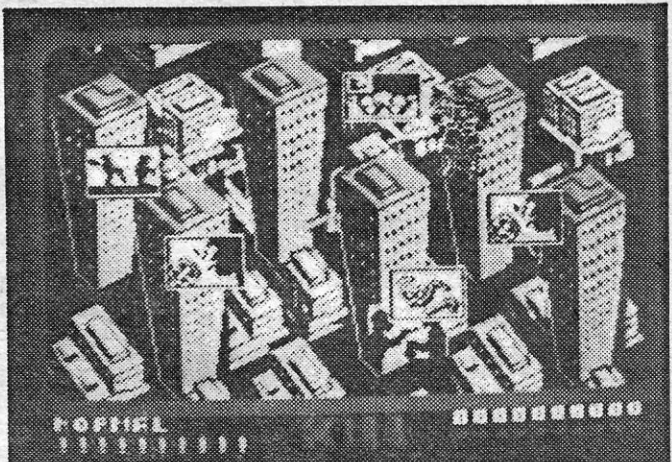
TÍTULO: Judge Dredd
MÁQUINA: Spectrum

Judge Dredd é uma personagem da banda desenhada americana e muito ao estilo e gosto de uma certa concepção que já aqui temos criticado algumas vezes, independentemente da qualidade programática dos jogos: é o conceito do herói «executor» que toma a justiça nas suas mãos e combate o crime pelo simples expediente de eliminar fisicamente os delinquentes. No cinema, há disso alguns exemplos e, ultimamente, começam a proliferar os jogos de computador com temática semelhante, desde **Cobra** a este, passando, entre outros, por um referido na passada semana, **Cop Out**. Já não se trata de andar aos tiros a monstros ou a extraterrestres, os alvos — mesmo que sob a forma de **sprites** — têm por detrás toda a ideologia de extrema direita, que conduz à pior sorte de violência, a pretexto de combater a violência.

Posto isto, e como jogo, **Judge Dredd** tem a generalidade dos ingredientes susceptíveis de agradar, com gráficos bem concebidos e desenhados, um colorido agradável e excelente animação, além de fácil utilização, uma vez que nos habituemos ao sistema de acção e aos seus efeitos, como os desencadeados pelo «disparar», consoante as opções de ataque, que vão desde um «Alto!» à luta corpo a corpo.

A acção passa-se num futuro sombrio, na imensa cidade em que Nova Iorque se torna no futuro. O crime prolifera, a única arma contra ele parece ser **Dredd**, e uma das virtudes do jogo será, talvez, um certo sentido de humor negro que por ele perpassa. A tarefa, diga-se desde já, não é fácil, e, para além da habilidade, o jogo exige alguma estratégia — que se apurará com as repetições — quanto a decidir a sequência de crimes que, sucessivamente, a personagem vai enfrentar. Com efeito, o tempo passa, o número de crimes ou delitos a ocorrer simultaneamente vai aumentando, se não soubermos como lidar rapidamente com eles, e se a situação se torna incontrolável **Dredd** perde, obviamente, a confiança dos «mandões».

No essencial, é um escadas-e-plataformas típico, a fazer lembrar um pouco **Dan Dare**, mas com alguns obstáculos de respeito pelo meio. Algumas plataformas, por exemplo, são traiçoeiras e há tapetes rolantes que, em regra, conduzem a situações mais que perigosas. Para além disso, claro que os delinquentes não aceitam pacificamente a presença de **Dredd**, nem se deixam prender ou abater sem oferecer resistência, e também alguns habitantes das zonas inferiores da cidade, mesmo que não estejam a cometer qualquer delito na altura, não deixam de considerar agressivamente a presença do «juiz». Os **Perps**, uma das categorias de delinquentes, são particularmente agressivos e proporcionam animadas lutas com **Dredd**, que, ainda por cima, tem contra ele outros inimigos robóticos.



Como dissemos, a escolha inicial dos crimes tem muito a ver com o sucesso do jogo, mas levará algum tempo até dominarem todas as dificuldades e conseguirem avançar na missão. Resta referir que os comandos respondem bem e que, postas as reservas iniciais, se trata, de facto, de uma boa produção da **Melbourne House**.

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 8
DIFICULDADE (1-10): 7
CONSELHO: Comprar com reservas

UMA BOLA QUE DÁ QUE FAZER

TÍTULO: Impossaball
MÁQUINA: Spectrum

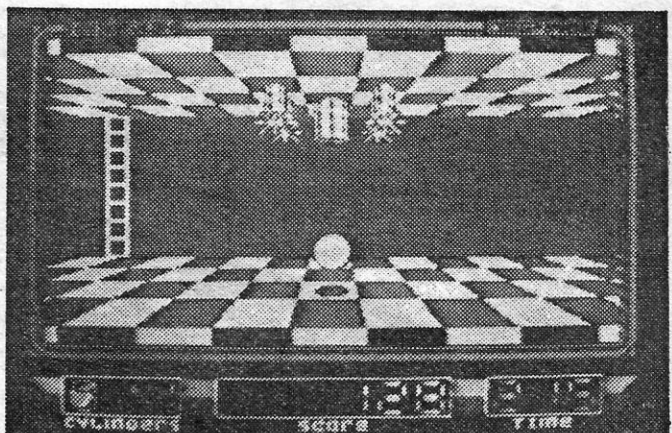
A ideia é simples, mas executá-la é bastante complicado: **Impossaball** exige uma extrema habilidade e só um jogador muito atento e de grande destreza conseguirá levar a bola que comandamos através dos oito níveis que esta deverá percorrer.

Como dissemos, a ideia é simples: conduzimos uma bola por corredores em 3D, num jogo bastante rápido e mais traiçoeiro do que seria desejável para a nossa paz de espírito, evitando obstáculos e «eliminando» cilindros que saem do «solo» ou do «tecto», enterrando-os até ficarem ocultos. Fácil? Claro que não, e isto porque acertar nos cilindros exige bom golpe de vista, por um lado, e, por outro, os obstáculos que se apresentam são, em regra, mortíferos. Para complicar ainda mais as coisas, cada nível deve ser completado dentro de um tempo-limite e, sendo possível

alargá-lo, por este simples facto se arranja mais um obstáculo. Explicamo-nos: aparecem nos corredores uns anéis e, se fizermos saltar a bola sobre eles, quando estão a brilhar, ganha-se tempo extra para esse corredor, mas, em contrapartida, o anel junta-se aos campos de plasma e aos espigões que destroem a bola em menos tempo do que leva a fazê-la cair na armadilha.

A bola salta, claro, e age como qualquer objecto esférico que se preze, pelo que é necessário ter isso em conta e calcular bem os saltos, para que não vá parar a sítio indesejável. O objectivo, como referimos, é nivelar os cilindros com o «solo» ou o «tecto», saltando sobre eles com a bola, e ganhar-se pontos por cada um assim eliminado. Quando se atingem os 5000 pontos, fica-se com uma vida extra, mas só se pode passar para o nível seguinte depois de nivelar todos os cilindros. E esta, sublinhe-se, é tarefa quase impossível.

O jogo é rápido, com gráficos muito bem concebidos e consegue praticamente a eliminação de misturas de atributos. O **scroll** é também excelente e, no conjunto, **Impossaball** é do melhor que temos visto no género.



GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 10
DIFICULDADE (1-10): 8 Inicial
CONSELHO: A não perder

Jogos MSX

UM «HAMBURGER» DIFÍCIL

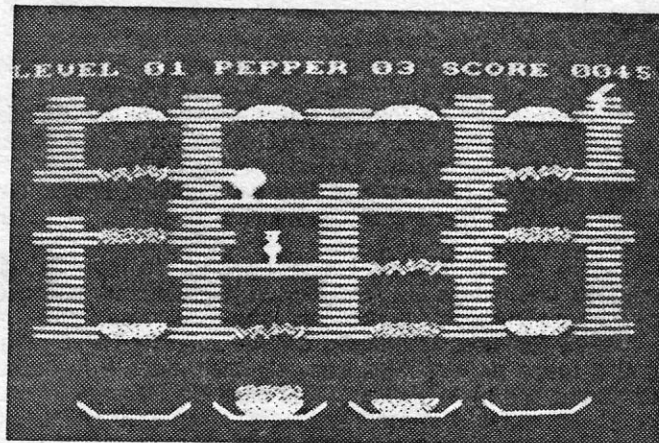
TÍTULO: Macattack
MÁQUINA: MSX

Há jogos que são um perfeito engano: olhamos para eles e pensamos que só os «miúdos» poderão interessar-se, não só pelo tema como pela aparente simplicidade, e, quando damos por nós, achamos que nem tudo é tão fácil como parecia e que, sendo a malta mais nova bastante hábil, os adultos têm ainda que esforçar-se mais do que desejariam!

É o caso de **Macattack**, da **Byte Busters**, que propõe uma situação muito clara: trata-se de deslocar um personagem por diversas plataformas — é um típico «escadas e plataformas» —, de forma a que «cozinhe» um **hamburger**, evitando os «inimigos» que se lhe opõem. Mas vejamos como é: na parte inferior do «écran», temos o prato sobre o qual devemos colocar, pela ordem devida, uma metade do pão, os ingredientes necessários e, finalmente, a fatia superior, de forma a conseguir um **hamburger** completo.

Os ingredientes, desde a carne à folha de alface (?), estão por ordem nas plataformas, e colocam-se no sítio devido passando por cima deles, mas o pior são os «inimigos», que nos impedem de completar a «refeição». O jogo necessita, para ser levado a bom termo, de uma boa tática de deslocação do personagem, e isso, asseguramos, não é muito fácil, porque devemos ter em conta os movimentos do «inimigo» e a maneira como este poderá impedir os nossos objectivos.

O esquema de jogo não é novo e quem conhece, por exemplo, **Chuckie Egg** deverá ter uma ideia quanto à forma como o personagem pode ser conduzido. A semelhança — diga-se desde



já — é nula, porque são diferentes os problemas a resolver, mas a experiência poderá compensar. A animação é bastante boa, o colorido também e, de uma forma geral, o jogo é tão aliciante como frustrante para quem prefere as coisas simples.

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 7
DIFICULDADE (1-10): Inicial 3
CONSELHO: Ver antes de comprar

«TWICE SHY» É VERGONHA DUPLA

TÍTULO: Twice Shy
MÁQUINA: Spectrum

Com tantas aventuras de qualidade que têm aparecido na Grã-Bretanha e, aqui, parecem não estar a merecer grande atenção dos nossos comerciantes de jogos, que, ainda por cima, nos presenteiam, de vez em quando, com o que não vale mesmo a pena. É o caso de **Twice Shy**, da **Mosaic**, recentemente aparecido e cuja principal virtude é a de fazer perder a paciência ao mais calmo dos aventureiros.

O jogo baseia-se na obra de um autor bastante popular em Inglaterra, Dick Francis, e consegue ser dos mais confusos que já encontramos, para além de uma capacidade de «entendimento» dos comandos algo reduzida a irritante. A história começa na sala do personagem que controlamos, **Jonathan Derry**, e com o telefone a tocar. A mulher atende o telefone, diz qualquer coisa sobre uma amiga que roubou um bebé, em Norwich, e desaparece. Um dos objectivos do jogo é, então, ir a Norwich e encontrar a residência dos **Keithlys**, mas essa é uma odisséia de difícil solução, já que as estradas se revelam um verdadeiro e imprevisível labirinto.

Primeiro, no entanto, convém explorar a casa e levar os objectos julgados indispensáveis para a aventura, sem esquecer a espingarda, cheques — que farão falta quase imediatamente, sobretudo na estrada —, faca, comprimidos, etc. A porta da casa está o velho automóvel de **Jonathan** e cedo se verificará que consome mais gasolina do que devia, mesmo na curta viagem até ao banco, para trocar o cheque por dinheiro, que o homem do Automóvel Clube se encarregará de ir recolhendo alegremente, para além dos empregados dos postos de gasolina (ou do único posto de gasolina?). Para entrar no automóvel, o comando é óbvio («Enter car») e, para andar, basta teclar «Start car», indicando depois as direcções (com «Stop car», claro que se pára). Já agora, a instrução para reabastecer de gasolina pode ser **Say to garage hand «Fill her up»**, e aqui as coisas funcionam razoavelmente. Já os comandos de «Examinar», «Pegar» ou «Largar» é que, por vezes, revelam algumas complicações.

Às tantas, **Jonathan** encontra umas cassetes e, aqui, começam outras complicações, porque entram em acção os personagens que planeavam usá-las numa fraude com corridas de cavalos. E, a propósito de corridas, o lado 2 da cassete tem uma simulação de corridas, tão chata como a aventura. Trata-se de escolher corridas e cavalos e fazer apostas, observando, depois, quem ganha. Nem um nem outro valem a pena.

GÉNERO: Aventura de texto e simulador
GRÁFICOS (1-10): 7
DIFICULDADE (1-10): 9 para a aventura
CONSELHO: Não comprar

CORRIDA DE MOTOS DECEPCIONA

TÍTULO: Super Cycle
MÁQUINA: Spectrum

Super Cycle começou nas arcades, como se sabe, e saíram boas versões para outras máquinas, nomeadamente o Commodore, mas a de Spectrum deixa bastante a desejar, em comparação, embora não seja má de todo.

O objectivo é cumprir diversos percursos de mota, dentro de um tempo-limite, mas desde já se avisa que não é fácil, porque as pistas são sinuosas, têm obstáculos e há outros motociclistas no caminho, embora surjam também compensações, como as bandeiras que dão bónus, quando lhes tocamos. Em níveis mais avançados, as dificuldades são maiores, porque a estrada aparece com gelo ou manchas de óleo.

A área de jogo mostra as pistas e os outros motociclistas, bem como aquele que controlamos, e em baixo vê-se o painel de instrumentos da motocicleta, com o velocímetro e o conta-rotações. As três «luzes» ao centro indicam a «mudança» que engrénamos (tecla «acelerar» mais «disparar», ou tecla «desacelerar» e «disparar», no caso de redução de velocidade).

A animação é razoável, a sensação de realismo também, mas falta-lhe bastante para ser um bom jogo. Exige, contudo, boa habilidade e melhores reflexos e mantém o interesse durante algum tempo. Depois, começa a cansar.

GÉNERO: Simulador/acção
GRÁFICOS (1-10): 7
DIFICULDADE (1-10): 3 e crescente
CONSELHO: Ver antes de comprar

PROFANADORES DE PIRÂMIDES TÊM VIDA COMPLICADA E BREVE

TÍTULOS: Abu Simbel — Profanation
e King's Valley

MÁQUINA: MSX

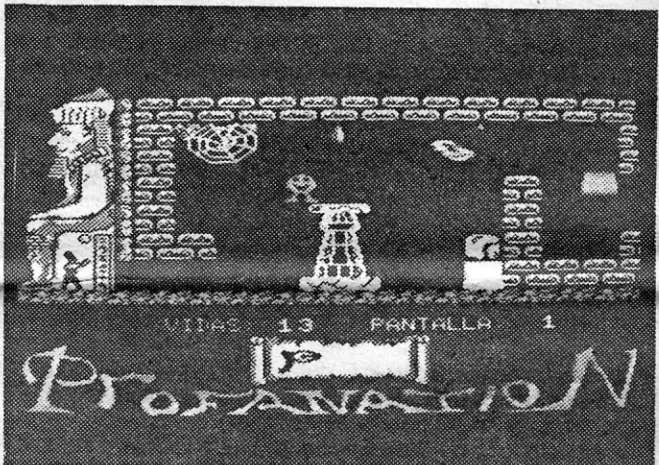
Juntamos estes dois jogos porque é semelhante o tema, embora tratado de maneira diferente: em ambos os casos, o cenário é inspirado nos túmulos egípcios e, se um é já conhecido dos utilizadores de Spectrum (**Profanation**), o outro parece-nos completamente desconhecido.

Profanation surgiu para Spectrum, produzido pela **Dinamic**, uma empresa espanhola, e foi depois editado em Inglaterra pela **Gremlin**. Sendo o terceiro de uma trilogia, em que a personagem evocava o **Indiana Jones** do cinema, conheceu bastante mais sucesso que os seus dois antecessores, **Saimazoon** e **Babaliba**, talvez pela divulgação que lhe foi dada pela editora britânica.

O herói, **Johnny Jones**, um explorador, quer descobrir o segredo do templo de **Abu Simbel**, mandado construir pelo faraó **Ramsés II**, que aí depositou quantidade impressionante de tesouros. Todos os que entraram no labirinto do templo aí pereceram, mas **Jones** não se atemoriza e tenta a sua sorte. Todavia, começa com azar: um feitiço castiga, logo de início, todos os profanadores, e **Jones** vê-se bastante reduzido no seu físico!

A única maneira de recuperar o «físico» é chegar à câmara mortuária do templo, mas, para isso, **Jones** tem que atravessar todo o labirinto, escapando às defesas deixadas pelo faraó, que incluem não só «inimigos» activos como fossos de onde não sairá com vida (a propósito, cuidado com o que se encontra logo na segunda sala, para não terem morte prematura!). O jogo exige bastante habilidade, é quase difícil em demasia, mas, se bem tentarem e observarem, verão que a capacidade de movimentação do herói tem recursos insuspeitados para a passagem de obstáculos aparentemente inultrapassáveis. E, já agora, se conseguirem chegar ao fim, um vaso mágico terá de ser utilizado...

Profanation tem gráficos bastante imaginativos, muito bem animados e coloridos, e pode ser jogado com joystick ou teclas de cursor e «Space». Se o som vos irritar, calem-no com «M», mas não deixem de reparar nos movimentos de cabeça do **sprite**, nem se esqueçam de que há dois saltos possíveis, curto e longo, usando, respectivamente, a tecla de «Space» e a do cursor «para cima».



Quando a **King's Valley**, da **Konami**, é outro explorador que controlamos, bastante interessado em recuperar tesouros de uma pirâmide. É um típico «escadas e plataformas», bastante bem concebido e servido por gráficos nítidos, coloridos e de excelente execução, que não oferece dificuldades de maior na compreensão, tanto mais que o programa inclui uma demonstração.

O objectivo é recolher tesouros, evitando as múmias que vagueiam pela pirâmide, mas, para os apanhar, algum trabalho é necessário, inclusive usar picaretas para cavar o terreno que os oculta. Outros objectos, em contrapartida, podem ser atrados contra as múmias, para as neutralizar. O primeiro nível é relativamente fácil, mas, nos seguintes, as dificuldades aumentam, sendo necessário planear muito bem as deslocações do explorador, para fugir aos «inimigos» que o ameaçam.

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 8 para AS-P e 7 para KV
DIFICULDADE (1-10): inicial 2 para ambos
CONSELHO: A comprar

TIRO AO ALVO MEDÍOCRE

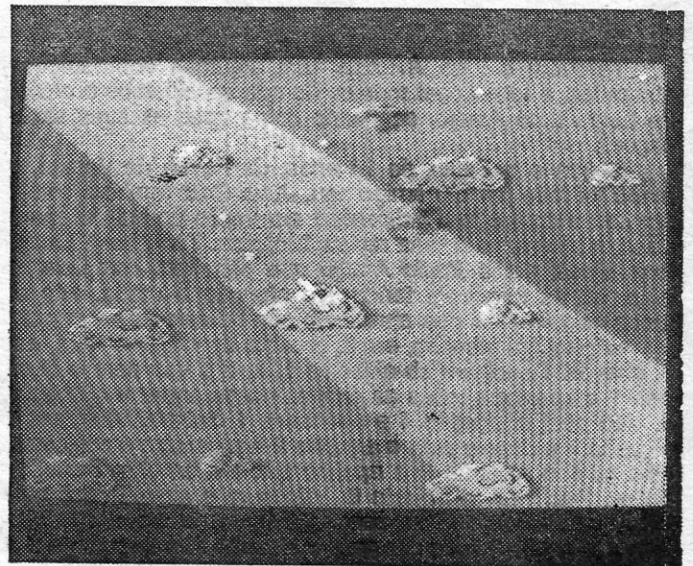
TÍTULO: Time Pilot
MÁQUINA: MSX

Tiro ao alvo é o objectivo muito simples de **Time Pilot**, um arcade da **Konami** vertido para MSX e já um pouco «datado»: a produção original é de 1983 e, aparentemente, limitaram-se a manter o programa, sem aproveitar as possibilidades da nova máquina.

Pilotamos um avião, com grande facilidade de movimentação, que deverá não só esquivar-se de aeroplanos, dirigíveis e, até, pára-quadistas (!), como abatê-los devidamente, num cenário de nuvens um pouco monótono. Assim descrito, parece desinteressante, e é, de facto, mas os apreciadores de jogos de acção poderão exercitar em **Time Pilot** a sua habilidade. Sendo um pouco lento, acaba por complicar-se, devido à quantidade de «inimigos» que surgem, e será esse o único motivo capaz de prender o interesse por algum tempo.

Os gráficos pouco têm de especial, estão na mediania, a trajectória dos «tiros» podia ser mais bem executada e o som teria a classificação de «suficiente». Também é certo que temos visto pior.

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 6
DIFICULDADE (1-10): 5
CONSELHO: Ver antes de comprar



Pokes & Dicas

OS «atrasados» ficam, hoje, em dia, e preferimos começar desta forma, quebrando um pouco a sequência habitual, para dar satisfação a estes leitores.

Começamos pelo *Bruno Oliveira Martins*, da Av. Cidade de Londres, 46-5.º Esq. — 2735 CACÉM, que quer trocar jogos e pede ajuda para *Universal Hero*, *Zoids*, *Tremor* e *Robot Messiah*. Não diz que tipo de ajudas e enviou um mapa de *Jack The Nipper*, que, como é sabido, já publicamos.

José Aurélio Ferreira Lopes, da Cruz de Pau, Seixal, mandou uns mapas de *Fairlight* que, infelizmente, não dão muito para publicar. Manda mais, não desanimes, OK?

José Emílio R. R. Ribeiro, de São João da Talha, mandou o mapa de *Saboteur*, com algumas dicas e legendas explicativas, e pede ajudas: pokes para *Ms. Pacman*, *Nodes of Yesod* e *Arc of Yesod*, mapas para os dois últimos, e dicas para *Soho Sex Quest*, *Impossible Mission* e *Legend of Amazon Woman*.

Quanto às dicas para *Saboteur*, são as seguintes: o objectivo é retirar a *diskette* da central de computadores, procurar uma bomba e instalá-la e escapar do edifício, com a *diskette*, num helicóptero. E diz:

«As armas só são utilizáveis uma única vez; guardar estas para os cães, pois os guardas podem ser eliminados com golpes de pés ou mãos, dando maior pontuação. Para eliminar os cães (apenas com arma) premir «Fire» rapidamente, seguida da tecla «Baixar», de forma que a arma se desloque para o solo.

«Ao retirar a *diskette* da central, o tempo pára. Ao colocar a bomba, contagem para a explosão.

«No sótão, tudo à esquerda, subir, direita (saltar), subir, 1.º sala, direita, descer, direita (saltar), subir, 2.º sala — HELICÓPTERO...»

Aliens

O jogo *Aliens* mereceu a atenção do *Mário Miguel de Freitas*, de Lisboa, e do *Rui Filipe C. Garcia*, de Setúbal, ambos enviando mapas, que já não vamos publicar.

O Rui mandou ainda uma série de pokes, de que destacamos:

- WAR — POKE 38394,0 (vidas inf.)
- ELITE — POKE 46848,201
- PAPER BOY — POKE 48023,201 (indestrutível)
- CYBERRUN — POKE 36168,175 (indestrutível)
- SPINDIZZY — POKE 48272,201: POKE 48401,201 (tempo inf.)

Mário enviou correcções que achamos dever publicar:

«No passado dia 30 de Janeiro, foi publicado num mapa de *Tarzan*, de autoria de *Hugo Oliveira*. Segundo o mapa, o jogo teria apenas 38 salas, quando, na realidade, tem 300. No mapa, estava apenas indicada uma pedra preciosa. Pois bem, têm de encontrar-se (e apanhar) 7 pedras.

«Na edição de 6 de Fevereiro, *Hugo Quinta* dizia que as minhas correcções às dicas de *Vitor Elias* para *Spider-Man* estavam erradas. Não estão, não senhor! Se ele reparar, verá que o *Vitor Elias* começava com JUMP UP, seguindo logo para LOOK CRIB, sem primeiro ir para W. De qualquer modo, *Hugo* referia que tinha de se fazer primeiro JUMP UP e só depois W, senão o *Sandeman* elevar-se-ia e etc. Pois bem, eu joguei, fiz primeiro W e só depois JUMP UP e apanhei à mesma a GEM e a FORMULA.»

Infiltrator

Hugo Miguel Vilhena Dias, de 11 anos, da Amadora, mandou alguns códigos e indicações para *Infiltrator* (recorde-se que já demos os fundamentais). Diz ele: Logo que levantem voo, teclem «3» e, depois, «A» e mudem o ADF para 72.8; quando estiverem no ar e virem um avião, teclem logo «4» e escrevam «Request Identification», respondendo «Requesting ID», pelo que verão, pelo nome, se é amigo ou inimigo.

Os amigos são WHIPPLE, HAYMISH, GIZMO, NAPLES, SETH, DWÉZLE, GOMER.

Os inimigos são BOOMER, SCUM, RHAMBOW, ZIPPY, KOMIES, BUZZ, WHEASLE, RATTLE.

Depois de verem se é amigo ou inimigo, escrevam: para os amigos, ID PILOT (ou INFILTRATOR, acrescentamos nós!), e para os inimigos, OVERLORD.

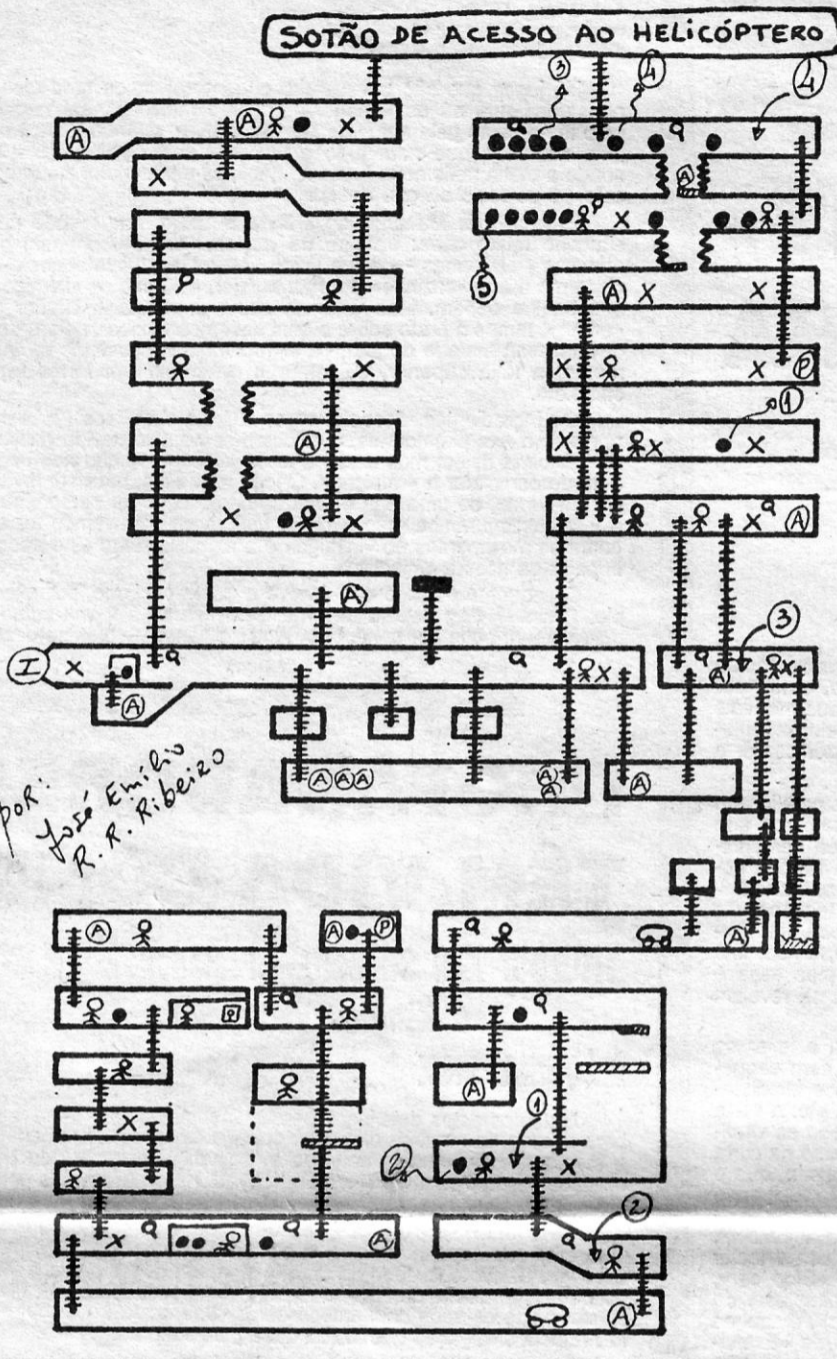
Avenger

Também o jogo *Avenger* tem algumas contribuições atrasadas, e todas com mapas, de que escolhemos o enviado pelo *Paulo Araújo*, aceitando como boas as suas explicações.

Segundo o *Paulo*, de 14 anos, da Póvoa de Varzim, o mapa foi feito por um amigo seu, *João Cruz* (embora esteja em seu nome) e tem indicações em Inglês porque foi mandado, também, para uma revista britânica. Tudo bem! Quanto a dicas, diz o *Paulo Araújo* que permitem completar o jogo, se as seguirem tendo em atenção o mapa. Isto é, todos os números que aparecem são referentes ao mapa.

«Apanhem primeiro, em 2, chaves; depois apanhem, em 5, chaves. Recolham os objectos 1, 2, 3 e vão para o alçapão 1 e apanhem todas as chaves nesse andar e o objecto 4. Vão para o alçapão 4 e apanhem, 1 chaves. Vão para o alçapão 5 e depois para o alçapão 3 e recolham o objecto 5. Vão para o alçapão 2 e apanhem todas as chaves nesse andar. Recolham o objecto 6. Vão para o alçapão 6 e matem o segundo bandido, correspondente ao objecto 7. Vão para o alçapão 13, depois para o alçapão 7, e depois para o 4, e recolham o objecto 8. A seguir, vão para o alçapão 5, depois para o 3, 2, 6, 11 e recolham o objecto 9. Vão para o

SABOTEUR



- (I) LOCAL DE PARTIDA
- X - CAËS
- - GUARDAS
- (A) - ARMAS
- ▨ - PLATAFORMAS
- ↑ - ESCADAS
- Q - DISPARADORES
- ⤵ - POSSÍVEL, PORTA FECHADA
- (P) - POSSÍVEL, LOCAL DA BOMBA
- (D) - DISKETTE
- - TRANSPORTADOR
- - DISPOSITIVOS DE FECHO E ABERTURA DAS PORTAS

NOTA: O SOTÃO FICA POR VOSSO MÉRITO, POIS ESTE VARIA DE NÍVEL PARA NÍVEL. NO SOTÃO EXISTEM 2 SALAS, UMA DAS QUAIS É A DE ACESSO AO HELICÓPTERO, NESTA SALA ESTÃO 2 SÍMBOLOS, UM (P) E UM (B).

alçapão 15, 13,7, 4 e recolham o objecto 10. Vão para o alçapão 5, 3, e saiam. NOTA: Se estiverem com chaves, e a aranha vos tocar ficam sem a chave. Sempre que a energia estiver a acabar, carreguem na tecla 2 e a energia volta ao princípio, mas, atenção, só se pode carregar 3 vezes, senão morre-se».

Ele quer trocar dicas e jogos, pelo que poderão escrever-lhe para Rua Gomes de Amorim — Cova do Coelho — 4490 PÓVOA DE VARZIM.

Quanto ao gravador do Spectrum Plus 2, o problema não é propriamente a qualidade mas sim outros: por um lado, não podes controlar o som, e isso, às vezes, é necessário para programas «pirateados»; por outro, pode avariar-se, claro, como qualquer outro, e aí tem a desvantagem de ficares também sem o computador, enquanto não é arranjado.

Oscar Rodrigues, de Sassoeiros, Parede, mandou um mapa do 2.º nível e avisa que, aqui, «morrem» se tocarem no «totem», além de alertar para as aranhas. Por outro lado, pede alguns pokes e gostaria de saber como passar a porta invisível nos subterrâneos de *Fairlight II*

Marco António Freitas, da Parede, enviou o mapa do 1.º nível, pede pokes para *Dan Dare* e *Lightforce* (já demos, mas o teu pedido será satisfeito), dá a dica da «energia» para *Avenger* (tecla «0» para suspender e «2» para recarregar), e acrescentar esta rotina:

- THE DAY AFTER
- 10 LOAD « SCREENS:LOAD « CODE
- ROBIN WOOD — POKE 48690,0
- BLACK HAWK — POKE 34695,183
- E temos, ainda, uma carta do *Jorge Miguel Lourenço Fernandes* e do *Pedro Manuel Gonçalves*, ambos de Cascais, que enviaram alguns pokes:
- BABALIBA — POKE 49732,0 (bombas inf.): POKE 56749,0 (vidas inf.)
- FRED — POKE 31171,0 (vidas inf.): POKE 37729,0 (bolas inf.)
- LUNAR JETMAN — POKE 36964,244: POKE 36965,3 (vidas inf.)
- FIGHTING WARRIOR — POKE 60707,3: POKE 61379,3

Finalmente, atrasados, mas em «reserva», por causa dos mapas, estão *António Bragança* e *Nuno Vitorino*, que ficam para a semana. OK?

Popeye com dúvidas

Duarte Nuno Loreto, de Lisboa, começa a sua carta com alguns pedidos: gostava de saber como apanhar os últimos 11 corações em *Popeye*, qual o objectivo de *Gift*

from *The Gods* e o que fazer em *Herbert's Dummy Run*. Além disso, no *Pyracurse*, queria saber como fazer o cão cavar buracos, o professor abrir portas, que ao invés de terem uma alavanca têm um boneco desenhado na rocha, igual a um dos muitos objectos. Para finalizar o pedido gostava que o informassem do sítio onde está a chave e como apanhá-la, pois já percorreu o primeiro «quadro» de lés-a-lés com a «Daphne» e não viu nada.

Para «compensar», enviou dois mapas (desculpa, não dão para publicar), e estas dicas:

— FÓRMULA 1 — A melhor equipa é Laffite e Chambers na Williams. Quando o carro está entre 80 e 98 por cento, devem mudar-se os pneus de 20 voltas; se estiver em 99 por cento, de 25 em 25 voltas.

— POPEYE: Para apanharem os primeiros 14 corações, vão à casa, subam a corda e apanhem a chave da janela; com ela abram a porta do farol e subam; apanhem a chave e a lata; vão à varanda, cá em baixo (isto tudo no farol), e apanhem a chave e a lata, encostando-se aos lados, virado de costas para nós e pulando; saiam do farol e apanhem os dois corações; dêem os corações à «Olívia» e vão à casa; lá, abram a porta e apanhem o coração da direita; entreguem-no à «Olívia» e subam ao farol; lá em cima, vão para uma plataforma, à direita, e quando a bruxa voadora passar pulem para cima dele, de frente e virem-se para o prédio; mal entrem na sala da chaminé, pulem em direcção ao prédio (estando o «Popeye» de costas para nós); vão para a esquerda, até apanharem o coração e, depois, caírem ao pé da «Olívia», repitam a operação, mas, desta vez, «atirem-se» para a chaminé; assim entraram em casa; apanhem tudo e dêem os corações à «Olívia»; repitam a operação, mas deixem-se ir até à máquina de *jackpot* e aí pulem; deixem-se cair e apanhem tudo o que encontrarem no barco e no fundo do mar, a começar pela chave; quando já não puderem apanhar mais objectos, mas se ainda os houver, saiam pela porta (e entrem) que está no fundo do mar e dêem os corações à «Olívia»; quando já estiver tudo feito, subam a corda da casa, apanhem a lata no telhado, continuem a «escalada» e, na porta do dragão, entrem (pois possuem a chave) e apanhem a chave e o coração; subam

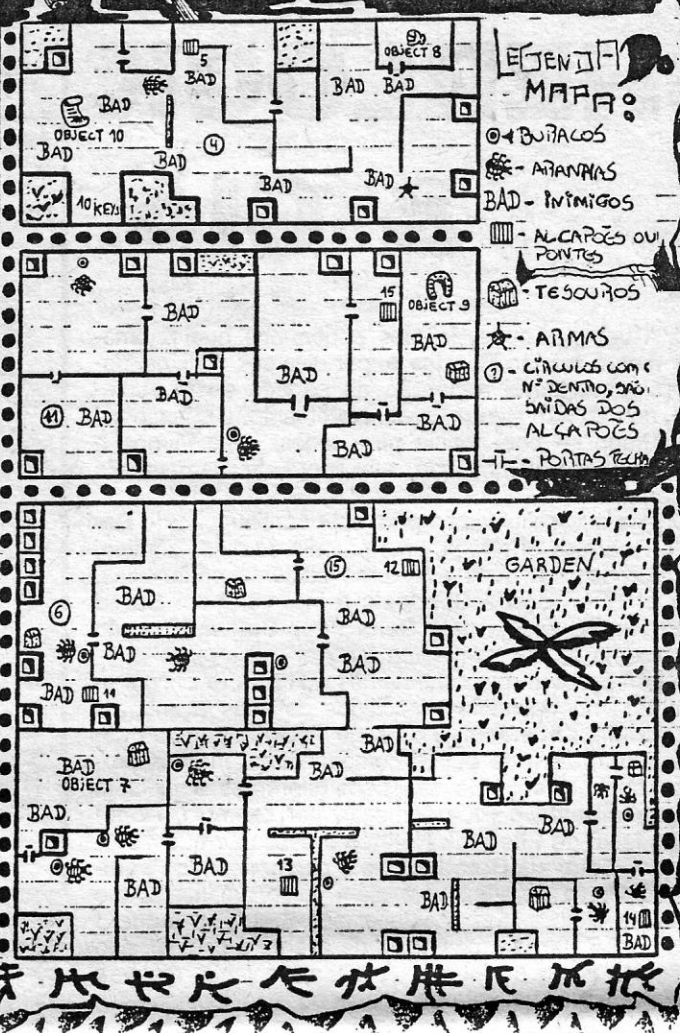
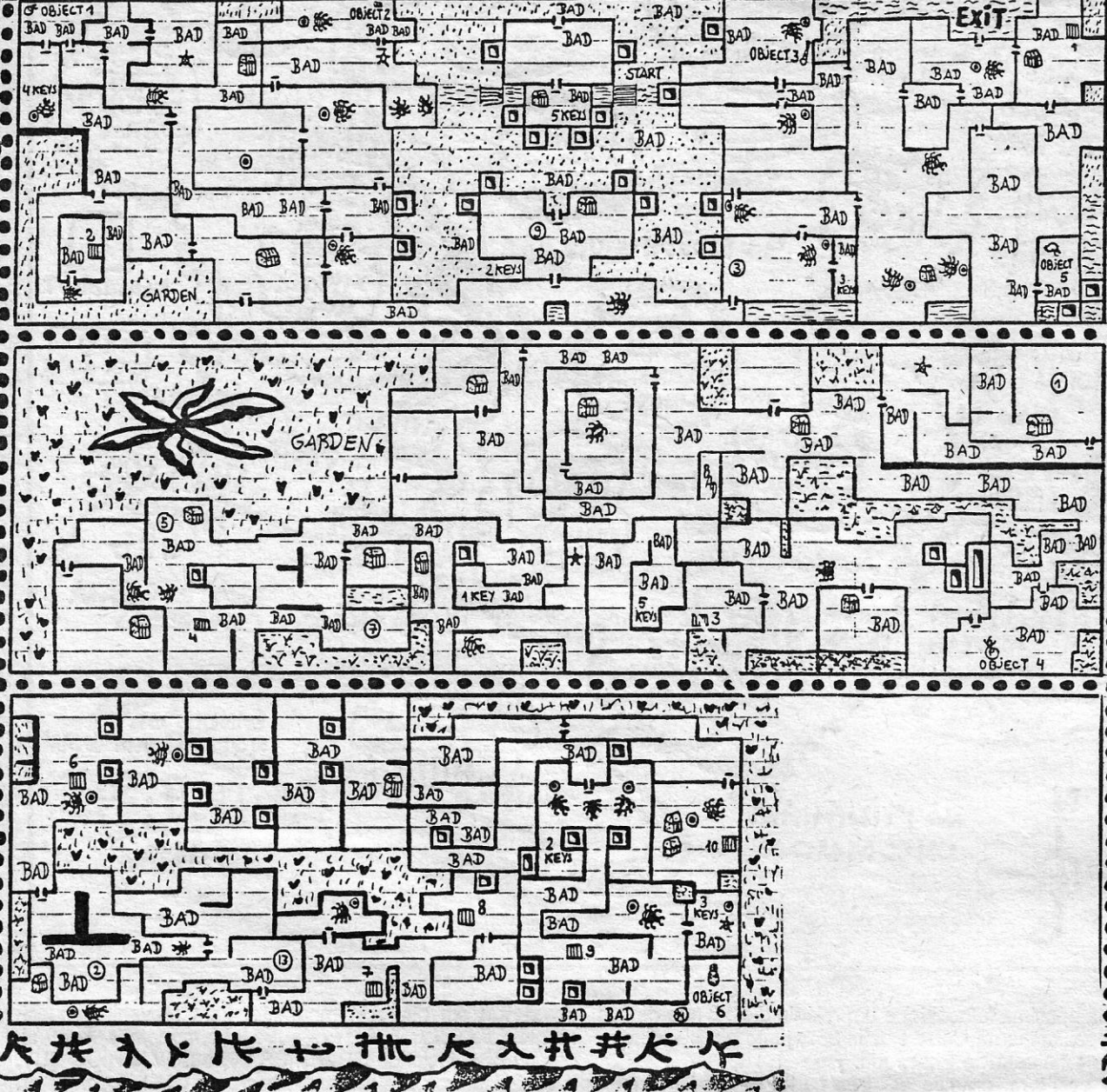
POKES & DICAS

JORNAL «A CAPITAL»
TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26
1124 LISBOA CÓDEX

AVENGER MAP

BY PAULO ARAÚJO

-STARTING FLOOR-



a corda, e vão até não poder mais à esquerda, então obriguem o «Popeye» a descer e depois a ir para a esquerda; abram a porta e apanhem o coração; dêem-nos à «Olívia»; se tiverem apanhado o pavio, no quarto ao lado do barco, o canhão começará a dar «tiros» (?). Aqui «encaihei o navio». Quem o ajuda?

Solução de Made in Cashcais

E, a finalizar, a solução completa de Made in Cashcais, esse interessante jogo de aventura de autoria portuguesa. Quem a enviou foi o Luis Manuel Rodrigues, do Alto do Moinho, Almada.

1. Apanha o Casaco
2. Apanha a Chave de Cofre
3. Telefone
4. Abre a Porta
5. Nordeste
6. Prime o Botão
7. Entra no Elevador
8. Prime o Botão
9. Abre o Cofre
10. Sueste
11. Apanha o Casaco
12. Foge
13. Apanha o Capacete
14. Sueste
15. Apanha a Carteira
16. Apanha o Dinheiro
17. Nordeste
18. Larga a Carteira
19. Apanha a Bussola
20. Sueste
21. Oeste
22. Troca a Arvore
23. Verifica a Bussola
24. Desce da Arvore
25. Verifica a Bussola
26. Nordeste
27. Verifica a Bussola
28. Nordeste
29. Larga o Capacete
30. Larga a Bussola
31. Entra na Tabacaria
32. Apanha os Cigarros
33. Sai da Tabacaria
34. Nordeste
35. Larga os Cigarros
36. Sueste
37. Este
38. Nordeste
39. Apanha o Barrete
40. Põe o Barrete
41. Sueste
42. Sudoeste
43. Nordeste

44. Examina o Cofre
45. Apanha o Passaporte
46. Apanha os Cheques
47. Sueste
48. Nordeste
49. Oeste
50. Noroeste
51. Verifica os Semáforos
52. Espera
53. Espera
54. Nordeste
55. Larga o Passaporte
56. Larga os Cheques
57. Examina a Agua
58. Examina a Coisa a Brilhar
59. Apanha o Objecto Metálico
60. Este
61. Abre a Porta
62. Entra na Loja
63. Apanha a Lanterna
64. Larga a Chave Dominion Lock
65. Sai da Loja
66. Oeste
67. Nordeste
68. Liga a Lanterna
69. Abre a Porta
70. Sai do Edifício
71. Nordeste
72. Entra na Farmácia
73. Apanha o Desodorizante
74. Carrega no Botão
75. Larga o Desodorizante
76. Sai da Farmácia
77. Nordeste
78. Nordeste
79. Nordeste
80. Sudoeste
81. Sueste
82. Sudoeste
83. Sudoeste
84. Sudoeste
85. Apanha o Passaporte
86. Apanha os Cheques
87. Nordeste
88. Liga a Lanterna
89. Sai do Edifício
90. Nordeste
91. Este
92. Entra no Banco
93. Troca os Cheques
94. Sai do Banco
95. Oeste
96. Nordeste
97. Nordeste
98. Nordeste
99. Larga a Lanterna
100. Apanha a Camisola
101. Veste a Camisola
102. Apanha as Botas
103. Calça as Botas
104. Sudoeste

105. Sueste
106. Sudoeste
107. Sudoeste
108. Sudoeste
109. Sueste
110. Apanha os Cigarros
111. Verifica os Semáforos
112. Nordeste
113. Nordeste
114. Nordeste
115. Norte
116. Este
117. Sob as Escadas
118. Entra na Loja
119. Examina os Micros
120. Examina o ZX Spectrum
121. Liga o Leitor

Top «A Capital»

OS DEZ MAIS DA SEMANA

Os jogos mais vendidos esta semana, em Lisboa, para o microcomputador ZX Spectrum, foram os seguintes:

- 1.º — Scalextric
- 2.º — Super Cicle
- 3.º — Super Soccer
- 4.º — Explod Sist II
- 5.º — Aliens
- 6.º — Silent Service
- 7.º — Jail Break
- 8.º — Os Goonies
- 9.º — Scooby Doo
- 10.º — Asterix

Esta lista é elaborada com a colaboração dos estabelecimentos José Melo e Silva, Triudus, JMC (Centro Comercial da Portela) e Chai Chai (Centro Comercial São João de Deus).

VIDEOJOGOS

«Reprise»

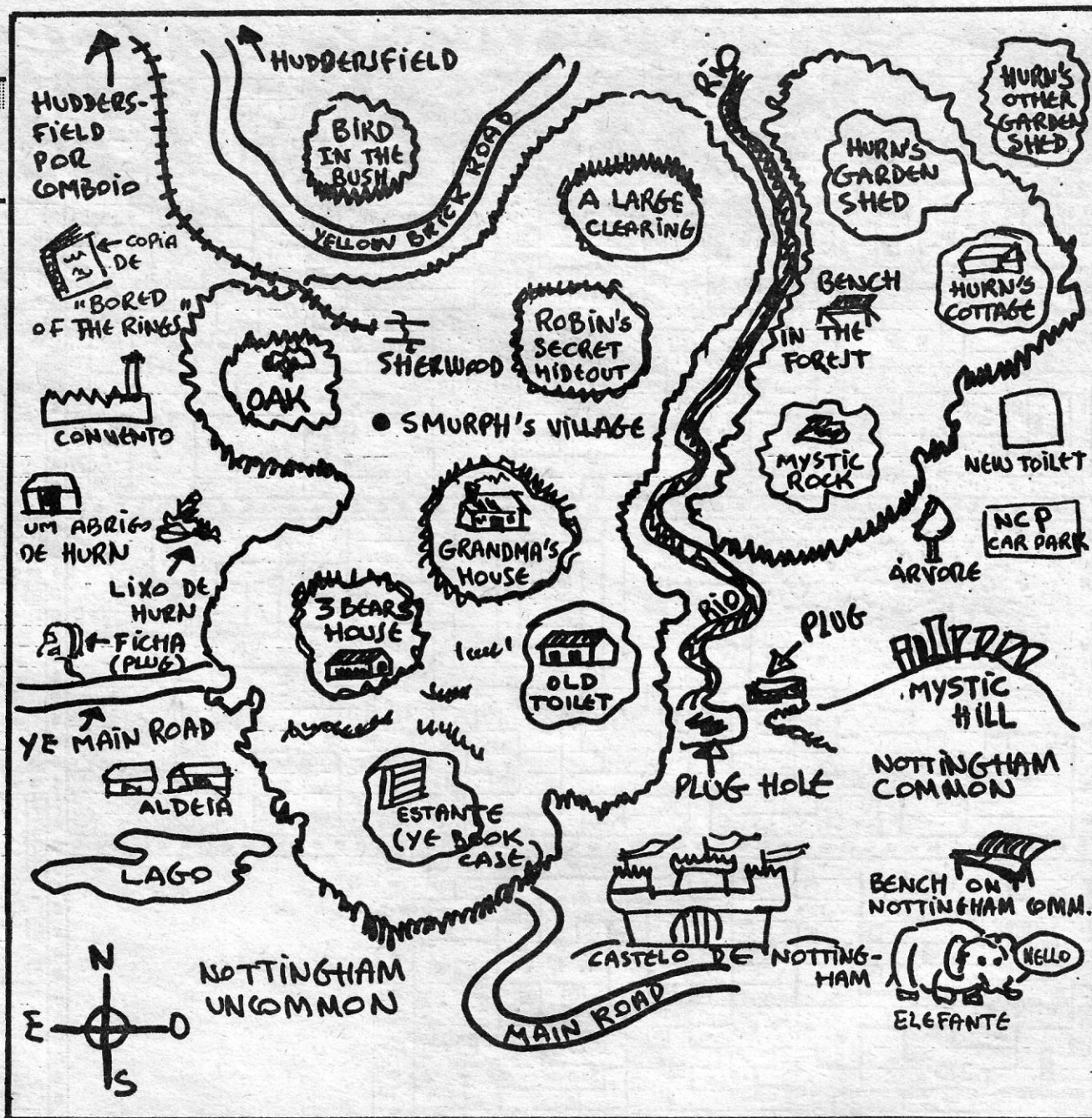
ROBIN SHERLOCK & CIA.

UMA vez por outra, leitores pedem-nos que retomemos a secção **Reprise** e, por diversos motivos, designadamente a gestão do espaço deste suplemento, tal não tem sido possível. No entanto, o espaço vai ser alargado — boa notícia para todos! — e já nos é possível voltar a temas que, até agora, ficavam meses «em carteira».

O jogo que escolhemos para esta continuação de **Reprise** é **Robin of Sherlock**, uma paródia de duplo sentido, com referências a duas aventuras bastante conhecidas, **Robin of Sherwood** e **Sherlock**, e incursões em **Bored of The Rings**, escrita pela **Delta Four Software** e não crítica como outras da mesma autoria.

O personagem que controlamos é **Robin**, e encontramos outros normalmente associados às suas aventuras, como **Miriam**, **Little John** e o **Frade Tuck**, que sofre morte prematura, além de outros companheiros, mas os problemas que ele enfrenta são bem diferentes e incluem algumas «misturas». Para começar, por exemplo, **Robin** tem que fazer de **Sherlock Holmes** e descobrir quem raptou o cão «Totó» da **Dorothy**, que é personagem do **Feiticeiro de Oz**, e porquê, mas, além disso, verificará que algo de estranho está a acontecer aos **Smurphs** e que o seu padroeiro **Hern** (aqui, **Hurn**), da aventura original, não é tão santo como o pintam... A **Mafia**, de facto, mete-se em todo o lado! A floresta de **Sherwood** modificou-se também um bocado e nela aparecem outros personagens e locais insólitos, como um caminho-de-ferro, um convento de curiosos «freiras», parques de estacionamento e restaurantes de **fast food**, etc.

O objectivo é resolver todos os enigmas, o que não é pouco, e o primeiro, ligado com outros, refere-se ao cão «Totó», de que apenas fica uma mensagem a pedir o resgate. Sem instruções, ninguém vai lá, e o que é pedido pela **Design Design** é o jogo **The Great Space Race**, 330 mil libras em dinheiro (se não nos falhou a interpretação



de uma péssima fotocópia) e um relógio digital, que devem ser depositados na Caixa Postal 357, junto ao grande carvalho da floresta de **Sherwood**.

A aventura, dividida em três partes — podem transportar-se objectos e situações de uma para outra — é bastante divertida, com um sentido de humor **very british**, e implica não só conhecimento de inglês como dos personagens de **Robin**, de **Sherlock** e de outras obras, designadamente o **Feiticeiro de Oz**, mas o «aventureiro» vulgar será bem capaz de se «desenrascar» (escusado será dizer que o **SAVE/LOAD** é necessário para as «passagens»). Uma outra característica útil é a possibilidade de **RAM SAVE** e **RAM LOAD**, isto é, a introdução na memória

do status em qualquer momento, para prevenir esquecimentos e/ou distrações. Por outro lado, podemos ver gráficos ou não, teclando **GRAPHICS ON** ou **GRAPHICS OUT**, e se quisermos desistir basta escrever **QUIT** e confirmar. A linguagem é bastante fluente e, para dizer alguma coisa, ou perguntar, basta teclar **TELL ME ABOUT** ou **TALK TO** (seguido do nome do personagem), para ter uma resposta... às vezes surpreendente!

Para ajudar os interessados, reproduzimos um mapa genérico da zona de acção, copiado das instruções do jogo, mas este serve apenas para nos situar no ambiente. Se quisermos saber, de facto, onde estamos, é necessário um mapa mais elaborado.

Linha a linha...

PARA alguns leitores, talvez nem todos os programas e rotinas que aqui publicamos tenham o mesmo interesse, mas o facto é que, de uma maneira ou outra, podem ser úteis a todos, que mais não seja para desenvolverem programas próprios. Hoje abrimos com dois enviados pelo **Ricardo Trincadeiro**, de 14 anos, das **Caldas da Rainha**:

```

5 REM verificação financeira
9 PRINT «By R. Trincadeiro © 1987»
10 INPUT «Quanto dinheiro tinhas ontem?»; DO
20 INPUT «Quanto dinheiro tens hoje?»; DH
30 LET DIF=DO-DH
40 IF SGN (DIF)=0 THEN PRINT «Nenhuma
variação»
50 IF SGN (DIF)=1 THEN PRINT «Tens mais
dinheiro»
100 IF SGN (DIF)=1 THEN PRINT «Gastaste»
150 RUN A rotina é publicada tal como nos foi
enviada os leitores terão alguma coisa
a dizer sobre ela. Alguém quer manifestar-se?
10 PRINT «By Ricardo Trincadeiro»
20 REM calcula o comprimento de um segmento de
recta num plano
30 INPUT «escreve os extremos do segmento ao
longo do eixo X»; X1, X2
40 INPUT «escreve os extremos do segmento ao
longo do eixo Y»; Y1, Y2
50 REM cálculo do comprimento
100 LET comprimento=SQR (ABS (X1-X2)
↑2+(ABS (Y1-Y2)↑2)
110 PRINT «O comprimento do segmento é»;
comprimento
120 INPUT «Queres que calcule outro? (S/N)»; A$
130 IF A$= «S» THEN GOTO 20
140 END
150 RUN

```

Ricardo Trincadeiro gostaria que lhe escrevessem (também para troca de jogos) e a sua morada é a seguinte: Rua Projectada à Estação, 5-3.º Esq. 2500 CALDAS DA RAINHA.

Jorge Fonseca tem 18 anos, mora na Rua Luís Pastor de Macedo, Lote 33-3.º 1700 LISBOA, gostaria de trocar jogos, revistas e copiadores e mandou algum material e considerações bastante pertinentes. Insurge-se, por exemplo, contra os que dizem ser seus mapas, rotinas, etc., e para sublinhar o argumento inclui um mapa de **Pyrancurse** com a devida identificação: *Copyright* «Your Sinclair». E é mesmo assim, Jorge.

Manda, por outro lado, diversas rotinas correctores para o **Megabasic**, que trabalham com qualquer versão e se destinam a pequenas modificações, respeitantes aos caracteres, e que podem ser usadas separada ou conjuntamente.

```

200 PAPER 0: CLS
210 PAPER 2: INK7: MODE-2,4:STIPPLE-255:
PRINT AT 0,0; «HELLO, ---, OLÁ»;
300 PAPER 0: MODE-2,1: FOR I=1
TO 4: PRINT «Introduza aqui 64 caracteres
seguidos»: NEXT I: MODE-2,2
400 INK 2: SPRINT-0,96,2,2, «Grandes»
410 INK 4: SPRINT-72,96,3,3, «Maiores»
500 INK 6: DOWN-9,62, «Surpresas»
600 INK 7: SPRINT-0,114,1,6, «Magras» INK 2:
SPRINT-72, 148,5,1, «Gordas»

```

Acrescenta ainda este «Corrector», que deve ser carregado depois de introduzir o «Megabasic», após o que devem fazer **SAVE** «Corrector» **LINE 1000** e fazer **RUN**. Se não aparecer mensagem de erro, o **Spectrum** fará **AUTO-RUN**, o que quer dizer que está tudo «OK» (verificar a listagem se isso não acontecer). Para gravar a nova versão do «Megabasic» fazer **SAVE** «M.B. — NEW» Code 44996,20373 ou **SAVE** «M»; 1; «M.B. — NEW» Code 44996,20373.

Para fazer **LOAD** da nova versão, substituir o **Basic** por

```

10 CLEAR 49999
20 PRINT #0; «M.B. — NEW»
30 LOAD «» Code
#OU#
30 LOAD * «M»; 1; «M.B. — NEW» Code

```

E segue-se a listagem:

```

1000 LET C=0
1010 FOR A=47110 TO 47367
1020 READ B: POKE A,B
1030 LET C=C+B
1040 NEXT A
1050 IF C<>27311 THEN PRINT "checksum error": ST
OP
1055 POKE 53361,195:DOKE_53362,47352
1060 RANDOMIZE USR 47110
1070 DATA 62,229,50,80,222,62,255,50,115,206,1,19
5,175,205,183,30,33,36,219,34,196,175,33,50,184,9
4,35,86,35,123
1080 DATA 178,202,183,17,1,3,0,237,176,24,240,195
,6,184,37,219,195,67,184,125,219,195,90,184,78,21
0,195,227,184,0,0,58,20,255,167,202
1090 DATA 20,5,33,84,184,229,237,115,61,92,207,49
,33,0,220,195,40,219,33,200,174,34,54,92,205,110,
13,175,211,254,62,6,50,72,92,50,143
1100 DATA 92,50,141,92,205,175,13,62,2,205,1,22,1
7,173,184,175,205,10,12,58,8,92,254,46,40,3,195,1
73,207,6,69,33,112,23,126,35,50,143
1110 DATA 92,229,197,175,17,164,184,205,10,12,193
,225,16,238,195,173,207,128,4,32,76,65,82,65,32,1
32,128,22,0,0,4,89,83,32,77,69,71,65
1120 DATA 66,65,83,73,67,13,13,3,86,101,114,115,1
05,111,110,32,49,46,49,13,13,2,127,32,7,105,107,
101,32,76,101,97,109,97,110,32,49,57
1130 DATA 56,53,13,141,254,255,40,7,190,194,85,21
0,195,81,210,58
1140 DATA 52,233,167,202,179,181,193,175,201
1150 DATA 237,91,218,251,19,19,19,19,19,19,19,
19,195,117,208

```